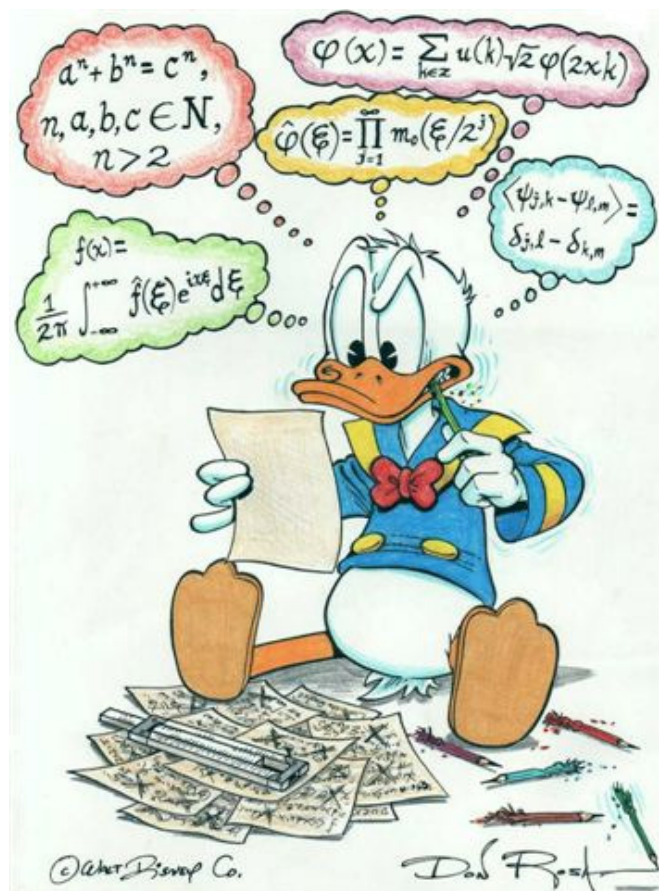


**ESCOLA ESTADUAL JOAQUIM GONÇALVES LEDO
SIRLENE DE SOUZA BENEDITO DAS VIRGENS**



**“NLVM E KBRUCH: DESAFIOS E DESCOBERTAS NO ENSINO
DE MATEMÁTICA”**

**IVINHEMA – MS
MAIO/2010**

ESCOLA ESTADUAL JOAQUIM GONÇALVES LEDO
SIRLENE DE SOUZA BENEDITO DAS VIRGENS



“NLVM E KBRUCH: DESAFIOS E DESCOBERTAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA”

Projeto de Formação e Ensino desenvolvido pela professora da Sala de Tecnologia Educacional Sirlene de Souza B. das Virgens, a ser desenvolvido com a professora de Matemática Antônia Luciana Reberte e alunos do 7º ano A do Ensino Fundamental, período matutino da EE Joaquim Gonçalves Ledo – Distrito de Amandina.

SUMÁRIO

1- IDENTIFICAÇÃO.....	04
2- DEFINIÇÃO DO TEMA	04
3- JUSTIFICATIVA.....	05
4- OBJETIVOS	05
5- CONTEÚDO	06
6- DISCIPLINA	06
7- METODOLOGIA.....	06
8- RECURSOS UTILIZADOS	07
9- REGISTRO DO PROCESSO	07
10- AVALIAÇÃO E RESULTADOS	07
11- DIVULGAÇÃO	07
12- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	07

1. Identificação

Título do projeto: NLVM e KBruch: desafios e descobertas no ensino de matemática

Professora Responsável: Sirlene de Souza Benedito das Virgens

Turno: Matutino

Instituição: Escola Estadual Joaquim Gonçalves Ledo

Local: Distrito de Amandina – Ivinhema-MS

Público-alvo: Antônia Luciana Gerônimo Reberte (Professora de matemática)

Alunos do 7º ano A – Ensino Fundamental

Número de alunos: 30 alunos

2. Definição do tema.

Este projeto chamar-se-á “**NLVM e KBruch: desafios e descobertas no ensino de matemática**” e, envolverá a disciplina de Matemática. A Matemática é vista na escola como uma matéria difícil e, com poucas opções de softwares. Disciplina que apenas poucos privilegiados conseguem aprender. Muitos alunos se queixam dizendo que não entendem ou não gostam da disciplina.

O processo educativo em que vivemos, principalmente no ensino de matemática, aos poucos vem alcançando algum avanço. Muitas discussões têm ocorrido, sobretudo no âmbito da Educação Matemática, esta, por sua vez, tem sido responsável por modificações no ensino de matemática, pois, vem fomentando entre os educadores dessa área o desejo da pesquisa, e o desejo de aprender e desenvolver diferentes formas de ensinar, permitindo assim, o aparecimento de novas metodologias, de modo que educador e aluno possam se assumir como agentes de construção do conhecimento no processo de interação.

Uma das formas de resgatar o gosto pela Matemática é a utilização dos jogos que precisam ser vistos com mais seriedade pela escola.

Segundo Wallon, é impossível conhecer ou educar uma criança sem saber por que e como ela brinca. É através do jogo que a criança compreende a função da regra.

O jogo motiva e desafia, pois provoca um conflito interno, o aluno precisa encontrar uma solução para o seu problema: vencer! Através do jogo a criança aprende a lidar com suas frustrações, constrói e reconstrói sua realidade.

A criança vê o jogo como uma brincadeira e por isso se liberta das pressões, criando um clima para experimentação, descobertas e assim passa a aprender os conceitos

apresentados de forma lúdica. O lúdico deve estar presente em todo o processo de aprendizagem na Educação.

3. Justificativa

Como citado anteriormente, a disciplina de matemática é vista na escola como uma matéria “difícil” onde poucos têm o privilégio de aprender e, com base nos resultados da “Prova Brasil 2009” e demais provas realizadas dentro da nossa instituição de ensino (Escola Estadual Joaquim Gonçalves Ledo), sente-se a necessidade de associar a disciplina de matemática “teoria e prática” e, com este projeto pretende-se envolver tanto teoria como a prática, onde o discente possa aprender fazendo e, não apenas observando.

Por isso, apresentar conteúdos matemáticos utilizando o lúdico possibilita ao aluno construir o conhecimento no processo interativo, permitindo ao professor assumir o papel de (re)construtor do conhecimento matemático e propicia também, o aparecimento de novas metodologias. Portanto, na abordagem do processo educativo, a ludicidade é um importante recurso pedagógico e por isso a mesma não poder ser vista apenas como sinônimo de brincar.

Portanto, com este projeto trabalhar-se-á com jogos lúdicos, atividades em software, sites educativos entre outros.

4. Objetivo(s)

Geral

- Apresentar o jogo como possibilidade metodológica na formação de conceitos matemáticos, por ser um processo dinâmico, que exige diálogo, criatividade, imaginação, atenção e concentração.

Específicos

- Desmistificar o ensino de matemática;
- Apresentar conteúdos matemáticos utilizando o lúdico como forma de possibilitar ao aluno construir o conhecimento no processo interativo;
- Permitir ao professor assumir o papel de (re)construtor do conhecimento matemático;
- Propiciar, o aparecimento de novas metodologias no ensino de matemática;

5. Conteúdos

- Números positivos e números negativos;
- Adição e subtração com números inteiros;
- Números racionais relativos (Frações);
- Adição Algébrica de números racionais.
- Equações de primeiro grau.

6. Disciplinas envolvidas

Matemática

7. Metodologia / Procedimentos / Cronograma

A metodologia consistirá em:

- Parte1: Apresentação do software nlmv e Kbruch à professora envolvida;
- Parte 2: Curso de treinamento sobre o software a professora – parte teórica e prática;
- Parte 3: Apresentação do software “NLVM” e “Kbruch” aos educandos;
- Parte 4: Aplicação do lúdico com a respectiva disciplina.

Para tanto serão usadas aulas teóricas e práticas com a professora e, posteriormente com os alunos. As aulas serão na STE e na sala de aula onde, na sala de aula será a parte teórica e na STE a prática.

Também serão usados data-show, máquinas digitais e, como conclusão do projeto, será criado um vídeo e um blog para postar as atividades desenvolvidas bem como o projeto na integra e as respectivas fotos.

8. Recursos a serem utilizados (tecnológicos ou não).

- Sala de aula;
- Sala de tecnologias educacionais (STE)
- Software NLMV (<http://nlvm.usu.edu/>)
- Software KBruch
- Máquina digital;
- Blog;
- Movie Maker;
- Data-Show;

9. Registro do processo

- Através de fotos;
- Blog;
- Movie Maker.

10. Avaliação e Resultados esperados

A avaliação será a longo e médio prazo e, consistirá na habilidade de execução das atividades propostas bem como, uma melhoria nas notas das avaliações posteriores.

Espera-se ainda que a disciplina de matemática não mais seja vista como algo inalcançável por muitos, que os discentes passem a gostar mais da mesma demonstrando um maior empenho em sala de aula e, que futuramente os resultados apareçam nas próximas avaliações, tanto bimestrais quanto as avaliações da SED.

11. Divulgação / Socialização do Projeto realizado

Blog.

Movie Maker (Vídeo).

12.Referências Bibliográficas

<http://nlvm.usu.edu/>

<http://www.google.com.br/>